



Sloodle

Autores:

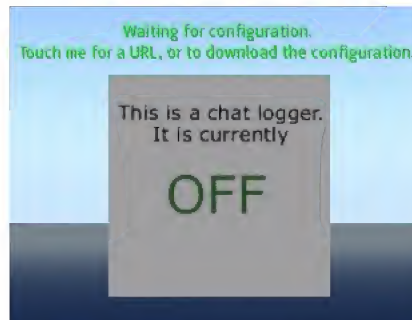
Ing. Téc. Eduardo Rojo Sánchez.
Dr. David Griol Barres



21. WebIntercom.

21.1. Definición de WebIntercom.

Con esta utilidad, podemos interconecta nuestro chat de Moodle con el chat de Second Life.



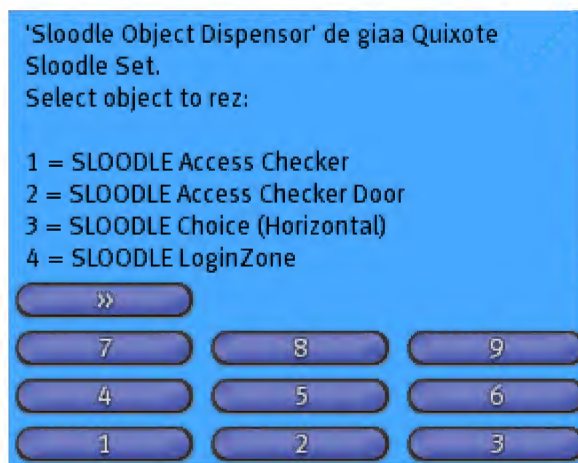
21.2. Configuración del WebInterCom.

Vamos a configurar el WebInterCom.

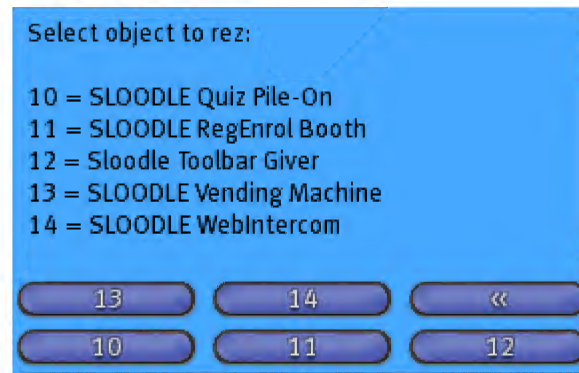
- Ahora pulsamos sobre el bloque para “desplegar (rez)” objetos:



- Nos sale el siguiente menú azul:



- Buscamos el “SLOODLE WebIntercom”, que es el botón 14:



- Como vemos se a creado, y para activarlo (pues esta a OFF) hay que hacer clic sobre él:



- Nos sale la siguiente menú azul:

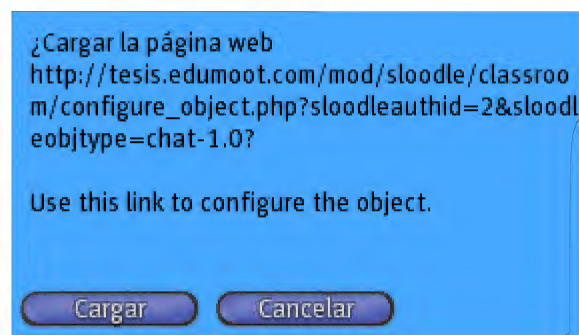


Figura 1. Cuadro azul.

Nos indica que hay que usar el link para configurar el objeto, con lo cual hay que dar al botón “Cargar”.

- Hay que hacer clic en el botón **Cargar**:



- Nos carga la página web:

Home » **SLOODLE Module** » **Object Configuration**

This object has already been authorized. If you want to re-authorize it, then please delete its authorization entry from your SLOODLE Controller.

Object Details

Object Name: SLOODLE

WebIntercom

Object UUID:

2330f6a4-6d95-baf5-bf28-5546484a4c84

Object Type: chat-1.0

Object Configuration

General Configuration

Select Chatroom:

Chat principal de OS y OG

Listen to object chat: No

Allow auto-deactivation: Sí

Access Level

Object Access Level ?

This determines who may access the object in-world

Use object: Public

Control object: Owner

Server Access Level ?

This determines who may use the server resource

Access Level: Public

Submit

Figura 2. Configuración de objeto Webintercom.

Nos indica que el objeto está autorizado

- Tenemos que configurar el “WebIntercom”:

➤ **Selecciono el Chat.**

Seleccionamos el chat al cual quiero vincular este “WebIntercom”.

Select Chatroom:

Chat Tema 1. Descargas y carpetas

➤ **Use object (uso del objeto).**

Lo dejamos público, para que lo pueda usar cualquiera.

➤ **Control object (control del objeto).**

Lo dejamos en Owner, para que sea el propietario el que lo controle.

➤ **Access Level (nivel de acceso).**

Lo dejamos en público.

- Una vez que configuremos el objeto como deseemos, pulsamos sobre **Submit**:

Submit

- Nos sale el siguiente mensaje:

Home » SLOODLE Module » Object Configuration

Object Details

Object Name: SLOODLE
WebIntercom
Object UUID:
2330f6a4-6d95-baf5-bf28-5546484a4c84
Object Type: chat-1.0
Authorized for: OpenSim y
OsGrid > SLOODLE
Controller: Controlador
descargas y carpetas

**Number of settings
stored: 7**

Moodle Hosting

Continuar

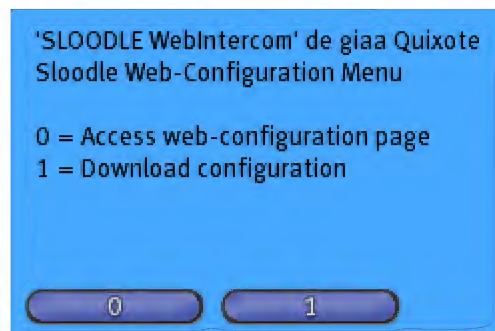
- Y damos al botón **Continuar**:

Continuar

- Volvemos a pulsar sobre el bloque del WebIntercom:



- Y nos sale el siguiente cuadro de texto:



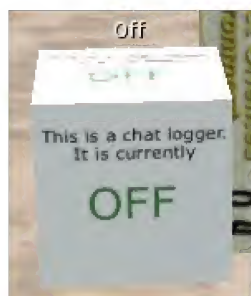
- Elegimos 1 porque queremos descargar la configuración que acabamos de configurar:



- Ahora tiene que indicar “Configuration received (la configuración ha sido recibida)”:



- Nuestro objeto ya está preparado, ahora hacemos clic sobre el objeto:



- Y nos muestra la siguiente ventana:

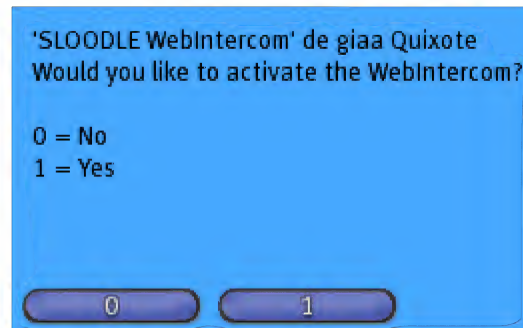
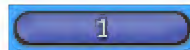


Figura 3. Cuadro azul de webintercom.

Nos indica que si queremos activar el WebIntercom.

- Pulsamos sobre el botón 1:



- Ya esta creada la conexión con Moodle:



SLOODLE WebIntercom: Chat logging is on!
 SLOODLE WebIntercom: Join this Moodle chat at <http://tesis.edumoot.com/mod/chat/view.php?id=13>
 SLOODLE WebIntercom: Touch logger to record your chat

21.3. Pruebas de WebInterCom.

Vamos a hacer pruebas con la herramienta WebInterCom.

- Entramos en nuestro curso mediante el explorador web:

<http://tesis.edumoot.com>

Curso de OpenSim y OsGrid

- Y entramos en el Chat que está conectado con sloodle:



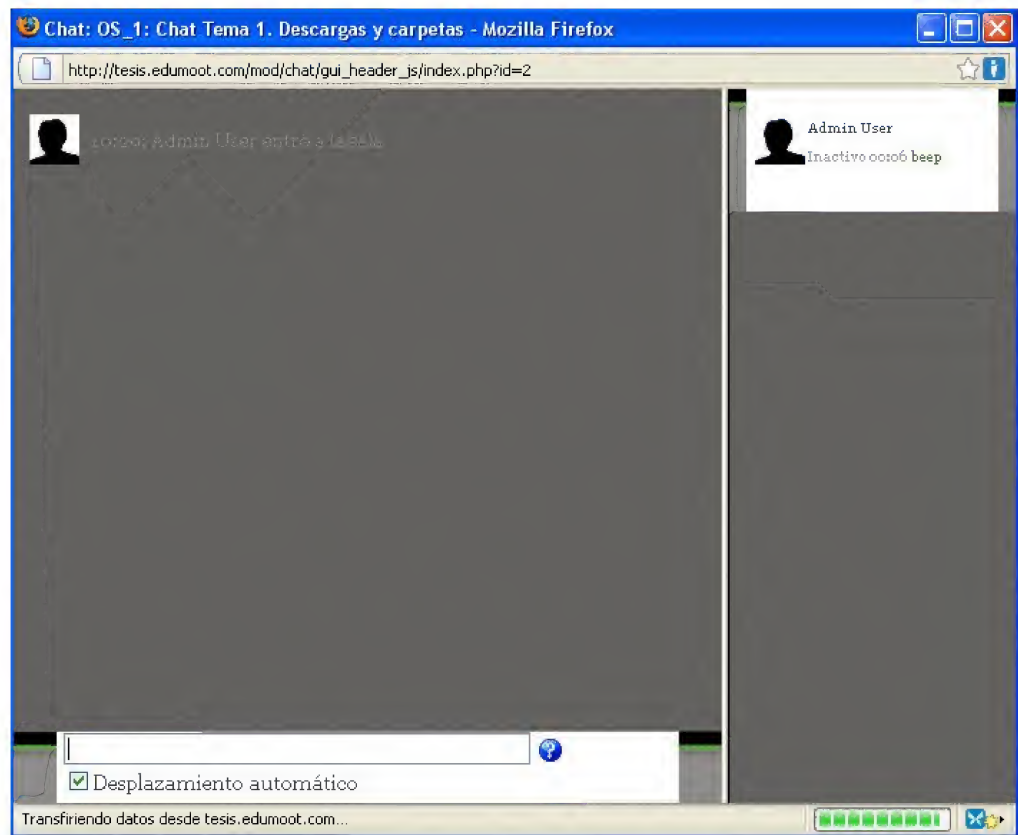
- Ahora entramos en la sala:

Chat Tema 1. Descargas y carpetas

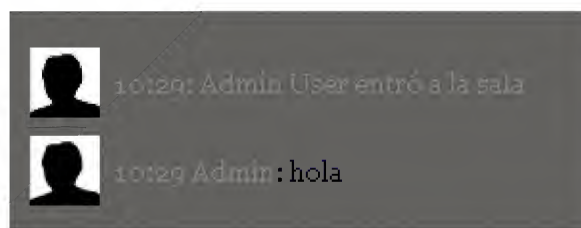
Entrar a la sala

(Versión sin marcos ni JavaScript)

- Nos sale la siguiente ventana:



- Enviamos un mensaje desde Moodle:



- Miramos ahora en Second Life y nos sale el mensaje que hemos enviado desde Moodle:

